**VISUALIZAÇÃO DE CONSUMO DE ÁGUA RESIDENCIAL EM UMA INTERFACE AMIGÁVEL**

Vanessa Lopes KLEIN1, Lucas Cardozo FERREIRA2, Fernanda Silva FERREIRA3, João Alvarez PEIXOTO4.

1Aluna bolsista no projeto, do Curso de Engenharia da Computação na UERGS de Guaíba; ²Aluno Colaborador no projeto, do Curso Superior de Tecnologia em Automação Industrial na UERGS de Porto Alegre; 3Aluna Colaboradora no projeto, do Curso Superior de Engenharia de Computação na UERGS de Guaíba; 4Professor Coordenador no projeto da Unidade UERGS de Porto Alegre.

E-mails: vanessa-klein@uergs.edu.br, lucas-ferreira@uergs.edu.br, fernanda-ferreira@uergs.edu.br, joao-peixoto@uergs.edu.br.

A água potável é um dos recursos mais valiosos que temos, e encontrar um meio para sua conservação é de grande importância. Utilizada em grande escala, há muito desperdício pelo mau uso deste recurso. Conscientizar a população para economizar ou ter um melhor aproveitamento deste recurso é necessário para fins de estabelecer uma postura mais positiva para o futuro. É estimado que no futuro boa parte da população mundial sofra com escassez de água, tornando crucial encontrar uma solução para esta questão. Para auxiliar ao consumo racional da água, o objetivo deste projeto é, desenvolver uma aplicação onde seja possível conhecer como este consumo acontece, obtendo dados de cada momento em que o consumo ocorreu, assim tornando possível uma tomada de decisão para resolver este dilema. Ao mesmo tempo, faz com que os dados obtidos sejam facilmente analisados e visualizados para tornar possível que qualquer pessoa possa implicar uma ação consciente e entender o melhor modo de diminuir o consumo em sua residência. O problema é desenvolver um método que seja efetivo e também de uso amigável ao público alvo. A proposta para solucionar este problema é a implementação de uma aplicação *mobile*, através da plataforma de desenvolvimento *Ionic*, que pode ser utilizada em dispositivo com sistema operacional *Android*, que através de comunicação *wi-fi* conecta-se a um sistema embarcado, que é responsável por captar os dados de consumo, obtendo esses dados de medição de água minuto a minuto, desta forma dando continuidade ao projeto Gota a Gota. Os dados serão manipulados, apresentados de forma gráfica, através de um aplicativo inovador, facilitando a visualização dos dados e por consequência sua análise, tornando possível obter o controle de seu consumo e assim facilitar a tomada de decisão para fazer melhor uso do recurso, auxiliando na construção de uma população mais consciente.

**Palavras-chave:** Consumo água. Aplicativo mobile. Automação. Eletrônica embarcada. Ionic.

**Agradecimentos e Fontes de Financiamento:** Este projeto foi financiado por bolsas de pesquisa UERGS, no edital PROPPG - 01/2018.